



## Nace en Futuroscope una experiencia de ocio única en el mundo

**Inmersión, interactividad, creación de un mundo virtual futuro**, los ingredientes de la nueva atracción de Futuroscope anuncian una revolución en el ámbito del ocio. **Desde el 5 de abril de 2008**, Futuroscope presenta, en un **nuevo pabellón**, una experiencia única en el mundo: Los Animales del Futuro.

Combinando por primera vez la tecnología avanzada de la **realidad aumentada** con un escenario en el que pueden evolucionar las especies, esta nueva experiencia permite a los visitantes de Futuroscope participar en un safari interactivo único. Estos visitantes, al comunicarse con animales virtuales en 3D en su entorno real, se convierten en los actores de un mundo que mezcla lo real con lo virtual. Con Animales del Futuro, Futuroscope inventa una nueva forma de diversión, una experiencia de inmersión e interacción en el cruce entre el futuro y las tecnologías de la imagen.



### Safari interactivo en el futuro

A bordo de vehículos de expedición, los visitantes-exploradores se embarcan para surcar decorados reales que reconstituyen los hábitats de nuestro planeta tal como podrían evolucionar en el futuro debido al efecto de los cambios climáticos y a la actividad de la corteza terrestre. En pleno corazón de una estepa árida y fría, de un valle pantanoso, de los fondos marinos del mar global o de la selva tropical, los visitantes, equipados con **prismáticos de realidad aumentada** y de una **pulsera sensor**, ven surgir virtualmente y en 3D los animales que podrían poblar nuestro planeta dentro de 5, 100 e incluso 200 millones de años, según la teoría desarrollada por científicos británicos. A lo largo de cuatro espacios, los animales cobran vida y reaccionan a las estimulaciones de los visitantes. Lo real y lo virtual se superponen hasta superar la frontera que los separa.

### Un viaje en 4 secuencias

Escena 1: + 5 millones de años: La sabana árida y fría, barrida por los vientos.

Escena 2: + 100 millones de años: La cueva de fondo pantanoso.

Escena 3: + 200 millones de años: Los fondos marinos del mar global.

Escena 4: + 200 millones de años: La selva tropical.

**Información y reservas en España: 902401212**

**Contacto de prensa:** Amelia López 670696588 ([amelialf@ideactiva.com](mailto:amelialf@ideactiva.com)) y Montse Balaguer 934813640

Los *babucaris* se acercan para comer lo que los visitantes les lanzan, un *calabón* baja de los árboles para darles frutos que el *volabrí* les roba velozmente. Los *crustafines* se agrupan alrededor de la antorcha virtual de la mano del visitante que ilumina los fondos marinos. El bebé *toratón* intenta ganarse a los exploradores mientras que un huevo de *ave escupefuego* hace eclosión en el hueco de sus manos... En tiempo real, el visitante, cuya posición exacta calcula el sistema de realidad aumentada, puede interactuar y jugar con las extrañas criaturas del posible futuro.

### **Pasado, presente, futuro...**

La visita prosigue con la exploración de un espacio de 200 m<sup>2</sup>, creado bajo la dirección científica del Museo nacional de Historia natural (en París), en el que los animales del futuro se codean con los de hoy y de ayer. Este recorrido aporta un nuevo enfoque sobre la evolución de las especies y los lazos entre el pasado y el futuro.

### **La tecnología de la realidad aumentada entra en Futuroscope**

La realidad aumentada permite manipular objetos virtuales en 3D en un entorno real. En cada etapa, una cámara integrada en los prismáticos de los visitantes filma el decorado. A partir de la película filmada, un ordenador incrusta en tiempo real animales virtuales en 3D. La película, enriquecida con estas criaturas virtuales animadas, es restituida en tiempo real en las pantallas del prismático, lo que genera una sorprendente impresión de realidad. Gracias a un sistema de sensores de movimientos, los visitantes interactúan en directo con los animales.

### Realidad virtual versus realidad aumentada

En la realidad virtual, el mundo real es sintetizado por un ordenador para crear un entorno imaginario. El usuario está sumergido dentro de ese mundo virtual y aislado del mundo real. En la realidad aumentada, el usuario sigue estando en contacto con el mundo real y un ordenador produce objetos virtuales que se superponen a la realidad.

### **Ficha técnica**

La nueva atracción cuenta con un nuevo pabellón diseñado por el arquitecto parisino Denis Laming, imitando un arca Noé del futuro. Su forma fluida y sus curvas en forma de elipse perfilan un óvalo geométrico espigado.

- Duración de la experiencia: 6 minutos + visita ala exposición.
- Trenes equipados con un dispositivo informático de realidad aumentada que incluye un par de prismáticos de inmersión con cámara y pantallas LCD y una pulsera-sensor por visitante.
- 6 trenes circulan por el circuito en bucle y se desplazan de un decorado a otro.
- Cada tren está formado por 3 vagones de 4 plazas.
- Salida: un tren cada dos minutos.
- 4 decorados realistas, 4 etapas.